

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (TEAM GAMES TOURNAMENT) DENGAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING BAWAH PADA PERMAINAN BOLAVOLI

Ades Setyawan

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, adeh_setyawan@yahoo.com

Pardijono

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pada dasarnya pendidikan jasmani adalah pendidikan yang berkaitan dengan jasmani dan perlu diberikan di lembaga pendidikan karena aktivitas jasmani yang berbentuk latihan memberikan manfaat bagi peserta didik dalam bentuk kesegaran jasmani dan pemeliharaan kesehatan. Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai pilihan mengenai strategi mengajar dan model pembelajaran serta media yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian tentang perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe (Team Games Tournament) dengan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar passing bawah pada permainan bolavoli. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menerima model pembelajaran kooperatif tipe (TGT). (2) Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menerima model pembelajaran langsung. Sedangkan hasil yang diperoleh pada Uji Independent sample t-test nilai t-hitung lebih kecil dari pada t-tabel (thitung 0,550 < nilai tabel 2,021). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perbandingan antara siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe (Team Games Tournament) dan siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran langsung tidak mempunyai perbedaan yang bermakna.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif tipe (Team Games Tournament), model pembelajaran langsung, hasil belajar passing bawah bolavoli.

Abstract

Basically physical education is an education that related to physical and educational institutions should be given in the form of physical activity due to exercise because it is really useful for the students for their health maintenance. During learning process, teachers have some choices in learning strategy, learning model and the right media for learning process. To catch the goal, media have to be appropriate with the learning material while learning process. In this research, the researcher do comparison between the cooperative learning model (team games tournament) and the direct learning model toward learning result in down passing in the volley game. The result is (1) there is a significant difference between the average learning outcomes before and after receiving cooperative learning model (TGT). (2) There is a significant difference between the average learning outcomes before and after receiving direct learning model. While the independent test result is t-test value and t-test numbers are smaller than t-table (tcount 0,550 < nilai ttable 2,021). It can be said that the comparison between the students who have receive the comparative learning model (Team Games Tournament) and the students who have receive direct learning model do not have significant difference.

Keywords: the cooperative learning model (team games tournament) and the direct learning model toward learning result in under passing in the volley game

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan jasmani adalah pendidikan dari jasmani dan perlu diberikan di lembaga pendidikan karena aktivitas jasmani yang berbentuk latihan memberikan manfaat bagi peserta didik dalam bentuk kesegaran jasmani dan pemeliharaan kesehatan. Saat ini lembaga pendidikan khususnya sangat berperan penting terhadap perkembangan pendidikan jasmani secara menyeluruh dan terpadu, dalam lembaga

pendidikan gurulah yang mempunyai peran penting dalam peningkatan pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai pilihan mengenai strategi mengajar dan model pembelajaran serta media yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa, kurikulum serta sarana dan prasarana. Guru memiliki tugas untuk memilih model

dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pendidikan jasmani.

Dengan demikian, tujuan ideal dari pendidikan jasmani bahwa program pendidikan jasmani itu bersifat menyeluruh, sebab mencakup bukan hanya aspek fisik tetapi juga aspek lainnya yang mencakup aspek intelektual, emosional, sosial, dan moral dengan maksud kelak anak muda itu menjadi seseorang percaya diri (Lutan, 2001: 2). Dari pembahasan diatas mengenai tujuan pendidikan jasmani, sampai saat ini masih banyak ditemukan kendala yang dialami siswa di dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani diantaranya pada saat siswa melakukan tugas gerak (psikomotor). Banyak siswa yang masih mengalami kendala bahkan ada yang tak dapat melakukan tugas gerak, bahkan guru sudah memberikan contoh dari tugas gerak yang akan di berikan dalam materi permainan tersebut. Ini dibuktikan dari pengamatan penulis saat melakukan observasi ditempat penelitian di salah satu SMK di kota Surabaya tepatnya di SMK Wonokromo Surabaya. Dari pengamatan dan proses belajar mengajar di SMK Wonokromo Surabaya siswa-siswi masih dirasa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran hanya beberapa siswa saja yang antusias dan ingin melakukan materi yang sudah di sampaikan oleh guru.

Agar tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai maka di butuhkan peran dan kreatifitas seorang guru mengingat sekolah adalah basis awal bagi anak untuk memperoleh pengalaman pendidikan yang benar. Seorang guru harus bisa menentukan / memilih metode yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan di samping itu seorang guru harus memperhatikan faktor-faktor lain di lingkungan sekolah "Menurut Supandi (1992: 6). Pada kenyataannya, model pembelajaran pendidikan jasmani yang banyak dilaksanakan selama ini masih bersifat masal, yang memberikan perlakuan dan layanan pendidikan yang sama kepada semua peserta didik. Begitu juga model pembelajaran yang digunakan guru masih dianggap sebagai fasilitator tunggal untuk mentrasfer materi yang di sampaikan oleh guru sehingga para siswa melakukan pembelajaran selalu didasarkan pada perintah guru, untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada ketika melakukan pembelajaran, guru bisa lebih berinovasi dengan berbagai model pembelajaran, karena model merupakan aspek yang juga dianggap penting dalam proses pembelajaran, dan jika salah dalam memilih model yang diterapkan akan bisa mengurangi keberhasilan dalam proses pembelajaran sebab model atau metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tujuan tercapainya pembelajaran yang efektif.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe (Team Games Tournament) terdapat lima komponen yang harus diperhatikan antara lain ; 1) *Penyajian kelas (class precentation)*, 2) *Kelompok (Team)*, 3) *Tournament*, 4) *Permainan (Games)* dan ,5) *Team recognize (penghargaan kelompok)*. Pengolahan kelas secara kelompok adalah salah satu komponennya. biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khususnya untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game (Rusman, 2013: 225).

METODE

Pada hakikatnya penelitian mempunyai fungsi menemukan, mengembangkan atau menguji kebenaran suatu pengetahuan. Sehingga syarat mutlak dalam suatu penelitian adalah metodologi penelitian, berbobot tidaknya sebuah penelitian tergantung pada pertanggung jawaban dari metodologi penelitian. Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah penelitian eksperimen. Karena dalam penulisan ini subyek diberikan perlakuan (*treatment*). Sedangkan yang dimaksud dengan penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel dan adanya perlakuan terhadap subjek dan objek penelitian, (Maksum, 2012:65).

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabelitas atau keragaman yang menjadi focus penelitian (Maksum, 2012:29). Pada penelitian ini, variabel bebasnya adalah menggunakan model pembelajaran (Team Games Tournament) dan model pembelajaran langsung. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar passing bawah pada bolavoli. Menurut Maksum (2012:53) Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang dimaksud untuk diteliti dan yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap suatu kelompok individu atau obyek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau obyek yang lebih sedikit. Menurut Maksum (2012:53), "Sampling adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat sebagian dari populasi yang mewakili dari seluruh anggota populasi yang ada". Penentuan sampelnya adalah *cluster random sampling* yaitu mengacak seluruh kelas dengan kertas yang bertuliskan nama kelas, kemudian kertas itu digulung dan dimasukkan kedalam sedotan kecil kemudian diambil dua kertas yang akan

dijadikan sampel kelas penelitian. Satu kelas untuk sampel penelitian model pembelajaran kooperatif menggunakan (Team Games Tournament) dan satu kelas lainnya, untuk sampel penelitian menggunakan model pembelajaran langsung. Menurut Maksum (2012:111) “instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian”. *Instrument* yang digunakan pada penelitian ini untuk mengukur hasil belajar *passing* bawah pada permainan bolavoli adalah dengan *Brumbach forearms pass wall-volley test* (Yunus 1992: 201

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Deskripsi hasil tes passing kelompok *kooperatif TGT*

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	6,89	9,77
<i>Standart Deviasi</i>	4,67	6,64
<i>Varians</i>	21,87	44,15
Nilai <i>Maksimum</i>	23,5	32,5
Nilai <i>Minimum</i>	2,5	3,5

Tabel 2 Deskripsi hasil tes passing kelompok *langsung*

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	7,09	9,27
<i>Standart Deviasi</i>	6,06	6,09
<i>Varians</i>	36,80	37,16
Nilai <i>Maksimum</i>	26,5	28
Nilai <i>Minimum</i>	2,5	3,5

Tabel 3 Uji Normalitas Data

Variabel	N	Mean	Sd	KSZ	Sig
K.TGT Pre	24	6.9	4.7685	0,874	0,430
K.TGT Post	24	9.77	6.6446	0,846	0,472
L.Demo Pre	22	7.09	6.0663	1.614	0,011
L.Demo Post	22	9.27	6.0959	1.150	0,142

Hasil uji normalitas dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada tabel. 4.3 menunjukan bahwa nilai Z hitung data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok *kooperatif* tipe TGT, masing-masing sebesar 0,874 dan 0,846 dengan signifikansi masing-masing sebesar 0,430 dan 0,472. Hal ini dapat dikatakan bahwa data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok *kooperatif* tipe TGT distribusi data normal.

Sedangkan nilai Z hitung data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok langsung tipe demonstrasi, masing-masing sebesar 1.614 dan 1.150 dengan signifikansi masing-masing sebesar 0,011 dan 0,142. Hal ini dapat dikatakan bahwa data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok langsung tipe demonstrasi distribusi data normal.

Tabel 4 Uji-t independent pre-test, pos-test

Variabel	Mean	Sd	T	Sig
TGT & Demo Post	0,498	1.8750	0,265	0,550
TGT & Demo Pre	0,195	1,601	0,122	0,410

Dengan mengkonsultasikan nilai thitung dan ttabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena nilai thitung 0,550 < nilai ttabel 2,021. Dengan kata lain bahwa tidak ada perbedaan yang bermakna antara hasil belajar passing bawah pada siswa kelompok *kooperatif tipe TGT* dan kelompok *langsung demo*.

Tabel 5 Hasil Uji-t Berpasangan Kelompok *Kooperatif tipe TGT*

Variabel	N	Mean	Sd	T	Sig
TGT Pre TGT Post	24	-2.88	2.78	-5.06	0,001

Dengan mengkonsultasikan nilai thitung dan ttabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai thitung -5,061 < nilai ttabel 1,714 dengan signifikan 0,001 < (0,05). Dengan kata lain bahwa ada perbedaan antara hasil belajar passing bawah pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran *kooperatif TGT*.

Tabel 6 Uji-t Berpasangan Kelompok Langsung Tipe Demonstrasi

Variabel	N	Mean	Sd	T	Sig
Demo Pre Demo Post	22	-2.18	2.06	-4.96	0,000

Dengan mengkonsultasikan nilai thitung dan ttabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena nilai thitung -4.963 < nilai ttabel 1,721 dengan signifikan 0,00 < (0,05). Dengan kata lain bahwa ada perbedaan yang terjadi antara hasil belajar passing bawah pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran *langsung demo*.

PENUTUP

Simpulan

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe (Team Games Tournament) terhadap hasil belajar passing bawah pada permainan bolavoli siswa kelas XI AK SMK Wonokromo Surabaya sebelum di berikan dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok model pembelajaran kooperatif tipe (Team Games Tournament).
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar passing bawah pada permainan bolavoli kelas XI AK SMK Wonokromo Surabaya sebelum di berikan dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok model pembelajaran langsung.
3. Perbandingan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe (Team Games Tournament) dan menggunakan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar passing bawah pada permainan bolavoli siswa kelas XI AK SMK Wonokromo Surabaya tidak mempunyai perbedaan yang bermakna.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka selanjutnya peneliti mengemukakan beberapa saran-saran sebagai berikut; Dari hasil penelitian dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe (Team Games Tournament) dengan model pembelajaran langsung tidak mempunyai perbedaan yang bermakna terhadap peningkatan aspek psikomotor dalam pembelajaran pendidikan jasmani, maka guru bisa memberikan pembelajaran menggunakan kedua model pembelajaran kooperatif tipe (Team Games Tournament) maupun model pembelajaran langsung untuk meningkatkan keterampilan gerak siswa khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Lutan, Rusli.2000. *Strategi Belajar Mengajar Penjas*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Jendral Olahraga Departemen Pendidikan Nasional.
- Maksum, Ali. 2012. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Perss.
- Rosdiani, D. 2012. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: ALFABETA.
- Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Perss.

Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.